

=====

Nama: Fikri Armia Fahmi

NIM: 2023071018

=====

ALGORITMA

=====

ALGORITMA KELIPATAN 2

=====

1. Pengguna menginput angkanya
2. Komputer mengambil angka dari variabel
3. Memproses dengan cara penambahan 2 dalam loop sampai batas angka yang ditentukan, memakai kondisi
4. Komputer menampilkan hasilnya

=====

ALGORITMA Mencari Angka Terbesar

=====

1. Pengguna menginput Angka 1
2. Pengguna menginput Angka 2
3. Komputer membandingkan Angka 1 dan Angka 2
4. Jika Angka 1 lebih besar dari Angka 2, tampilkan "Angka yang lebih besar adalah Angka 1"
5. Jika Angka 2 lebih besar dari Angka 1, tampilkan "Angka yang lebih besar adalah Angka 2"
6. Jika Angka 1 sama dengan Angka 2, tampilkan "Angkanya sama besar"

ALGORITMA Mencari KPK dari 3 dan 4

1. Tentukan nilai $a = 3$ dan $b = 4$
2. Definisikan fungsi $FPB(a, b)$:
 - Tentukan angka kecil sebagai FPB
 - Untuk setiap angka dari 1 hingga angka kecil:
 - Jika a dan b bisa dibagi tanpa sisa dengan angka ini:
 - Set FPB ke angka ini
 - Kembalikan FPB
3. Definisikan fungsi $KPK(a, b)$:
 - Hitung KPK dengan rumus $(a * b) / FPB(a, b)$
 - Kembalikan KPK
4. Hitung FPB dari a dan b
5. Hitung KPK menggunakan hasil FPB
6. Tampilkan KPK

ALGORITMA Menukar Posisi Manggis dan Pisang

1. Tampilkan "Piring 1: Manggis"
2. Tampilkan "Piring 2: Pisang"
3. Tampilkan "Piring 3: Kosong"
4. Tukar isi piring 1 dan piring 2
 - Piring 1 menjadi "Pisang"
 - Piring 2 menjadi "Manggis"
5. Tampilkan hasil setelah ditukar
 - Tampilkan "Piring 1: Pisang"
 - Tampilkan "Piring 2: Manggis"
 - Tampilkan "Piring 3: Kosong"

=====

ALGORITMA Mencari Luas Segitiga

=====

1. Tetapkan alas = 25 dan tinggi = 30
2. Tampilkan informasi alas dan tinggi
3. Hitung luas segitiga dengan rumus $\frac{1}{2} * \text{alas} * \text{tinggi}$
4. Tampilkan hasil luas segitiga

=====

ALGORITMA Mencari Luas Jajar Genjang

=====

1. Tetapkan panjang = 25 dan tinggi = 30
2. Tampilkan informasi panjang dan tinggi
3. Hitung luas jajargenjang dengan rumus $\text{panjang} * \text{tinggi}$
4. Tampilkan hasil luas jajargenjang

=====

ALGORITMA Mencari Volume Tabung

=====

1. Tetapkan jari-jari = 3 dan tinggi = 5
2. Tampilkan informasi jari-jari dan tinggi
3. Hitung volume tabung dengan rumus $\pi * \text{jari-jari}^2 * \text{tinggi}$
4. Tampilkan hasil volume tabung

=====

ALGORITMA Mencari Volume Kerucut

=====

1. Tetapkan diameter = 5 dan tinggi = 4
2. Tampilkan informasi diameter dan tinggi
3. Hitung volume kerucut dengan rumus $\frac{1}{3} * \pi * (\text{diameter} / 2)^2 * \text{tinggi}$
5. Tampilkan hasil volume kerucut

PSEUDOCODE

PSEUDOCODE KELIPATAN 2

1. Start
2. Input angka
4. For i in range(2, angka+1, 2)
6. If i<angka, Print i
7. End

PSEUDOCODE MENCARI ANGKA TERBESAR

1. Start
2. Input Angka1
3. Input Angka2
5. If Angka1>Angka2, print "Angka yang lebih besar adalah {Angka1}"
7. If Angka2>Angka1, print "Angka yang lebih besar adalah {Angka2}"
8. If Angka1==Angka2, print "Angkanya sama besar"
9. End

PSEUDOCODE MENCARI KPK DARI 3 DAN 4

1. Start
2. a = 3 dan b = 4
3. Def fpb():
 - If a < b, smaller=a
 - Else, smaller=b

```

-For i in range (1,smaller+1)
  -If a%i == 0 and b%i == 0
    fpb = i
  -Return fpb
8. Def kpk(a,b)
  -kpk = int(a*b/fpb(a,b))
  -Retur kpk
10. Print kpk(a,b)
11. End

```

PSEUDOCODE MENUKAR POSISI MANGGIS DAN PISANG

```

1. Start
2. Piring1 = "Manggis"
3. Piring2 = "Pisang"
4. Piring3 = "Kosong"
5. Piring1, Piring2 = Piring2, Piring1
6. - Print Piring1
   - Print Piring2
   - Print Piring3
7. End

```

PSEUDOCODE Mencari Luas Segitiga

```

1. Start
2. alas = 25
3. tinggi = 30
5. luas_segitiga = 1/2 * alas * tinggi

```

6. Print luas_segitiga

7. End

PSEUDOCODE MENCARI LUAS JAJAR GENJANG

1. Start

2. panjang = 25

3. tinggi = 30

5. luas_jajargenjang = panjang * tinggi

6. Print luas_jajargenjang

7. End

PSEUDOCODE MENCARI VOLUME TABUNG

1. Start

2. jari = 3

3. tinggi = 5

5. volume_tabung = $3.14 * jari * jari * tinggi$

6. Print volume_tabung

7. End

PSEUDOCODE MENCARI VOLUME KERUCUT

1. Start

2. diameter = 5

3. tinggi = 4

5. volume_kerucut = $1/3 * 3.14 * (diameter/2) * (diameter/2) * tinggi$

6. Print volume_kerucut

7. End